

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Musik**

Musik pada dasarnya adalah rangkaian suara yang diatur sepanjang waktu dan selalu memainkan peran sentral dalam budaya manusia (Salimpoor, dkk., 2015: 86). Musik menurut Hardjana (Widhyatama, 2012: 60-61) dikenal dari bahasa Yunani yaitu musike. Musike berasal dari kata muse-muse, yaitu sembilan dewa Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Dalam metodologi Yunani kunon mempunyai arti suatu kehidupan yang terjadinya berasal dari kemurahan hati para dewa-dewa yang diwujudkan sebagai bakat. Kemudian pengertian itu ditegaskan oleh Pythagoras, bahwa musik bukanlah sekedar hadiah (bakat) dari para dewa-dewi, akan tetapi musik terjadi karena akal budi manusia dalam bentuk teori-teori dan ide konseptual.

Musikalitas menurut Agustianto (2016: 2) adalah hal yang sangat penting untuk dimiliki bagi seseorang yang mendalami bidang seni musik, karena musikalitas merupakan faktor pendukung untuk keberhasilan seseorang untuk menguasai permainan musik, orang yang tidak mempunyai bakat dalam bidang musik tentu akan banyak mengalami kesulitan dalam belajar memainkan instrumen musik dengan baik. Hal tersebut bukan berarti seseorang yang tidak punya bakat atau dalam hal ini disebut dengan daya

musikal rendah tidak bisa belajar memainkan musik dengan baik. Agustianto menambahkan bahwa sebenarnya pada diri setiap orang ataupun setiap individu mempunyai bakat musikal yang dibawa sejak manusia dilahirkan, hanya tingkat daya musikal yang dimiliki berbeda-beda pada diri setiap orang atau individu, ada yang mempunyai daya musikal yang tinggi dan ada pula yang mempunyai daya musikal tetapi pada tingkat yang rendah.

Pengembangan kemampuan musikal perlu adanya pelatihan. Oare (2011: 41) menyebutkan “*The practice process is affected by one’s ability to set goals, design strategies, self-assess, and to have an aural image of the music being learned.*” yang artinya bahwa proses latihan dipengaruhi oleh kemampuan seseorang untuk menetapkan sasaran, merancang strategi, menilai sendiri, dan memiliki citra aural tentang musik yang dipelajari. StGeorge, Holbrook, & Cantwell. (2012: 245) menjelaskan “*Students who felt their musical ability could be improved through individual effort tended to have mastery goals and to frequently employ a range of strategies that contributed to deep learning*”, artinya bahwa siswa yang merasa kemampuan musik mereka dapat ditingkatkan melalui usaha individu cenderung memiliki tujuan penguasaan dan sering menggunakan berbagai strategi yang berkontribusi dalam pembelajaran yang mendalam.

Lane (2012: 2) menyebutkan “*musical performance can go beyond synthesis and projection of assimilated knowledge, but can also increase and develop deeper musical understanding for the performer*”, yang berarti

bahwa pertunjukan musikal bisa melampaui sintesis dan proyeksi pengetahuan berasimilasi, namun juga dapat meningkatkan dan mengembangkan pemahaman musik yang lebih dalam untuk para pemain.

Chan (2007: 1) menyatakan bahwa “*Self-perceived musical intelligence consistently emerged as the significant predictor of global musical aptitude, and its components of tonal imagery, rhythm imagery, and musical sensitivity, suggesting that self-perceptions did reflect actual abilities*”. Pernyataan tersebut artinya bahwa kecerdasan musik yang dipersepsikan diri secara konsisten muncul sebagai prediktor yang signifikan dari kecakapan musik global, dan komponen-komponennya dari *tonal imagery, rhythm imagery, and musical sensitivity*, yang menunjukkan bahwa persepsi-diri memang mencerminkan kemampuan yang sebenarnya.

Seseorang yang memiliki minat terhadap musik, perlu untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain musik. Kemampuan dalam bermain musik dapat dikembangkan melalui kreativitas dalam mengolah musik yaitu salah satunya dengan improvisasi.

## **2. Improvisasi**

### **a. Pengertian Improvisasi**

Improvisasi adalah potensi kreativitas di dalam diri manusia yang selalu mempunyai keinginan untuk melakukan perubahan-perubahan dan menciptakan hal-hal yang baru. Improvisasi merupakan kebebasan berekspresi dan berkreasi untuk menghasilkan karya-karya baru yang lebih

inovatif. Dalam menjabarkannya tidaklah sesederhana memainkan notasi notasi di luar lagu aslinya, meskipun hal ini sudah bisa disebut memainkan improvisasi, namun, ada aturan-aturan yang harus dipahami dan dikuasai, sehingga produk improvisasi atau hasil improvisasi terdengar indah, harmonis, dan progresif. Brown (1996: 361) berpendapat bahwa “...*an improvisation is a process of creation; and it does eventually generate a determinate result-which could be transformed into a full-fledged work.*” Pernyataan Brown tersebut artinya bahwa improvisasi adalah proses penciptaan; dan pada akhirnya menghasilkan hasil yang pasti, yang bisa ditransformasikan menjadi karya utuh.

Improvisasi menurut Taylor (2000: 14) adalah seni untuk menciptakan sesuatu dengan cepat, dengan keterbatasan waktu untuk merencanakan dan dengan materi yang terbatas. Berimprovisasi, perlu membuat keputusan cepat dan melihat hubungan dengan cepat, saat menciptakannya. Improvisasi dapat memperkuat nilai-nilai kearifan, kebijaksanaan, integritas, kepemimpinan, pengambilan risiko yang diinformasikan, dan keragaman. Improvisasi mempromosikan ekspresi diri, kreativitas, kerja tim, dan nilai dalam kehidupan. Prinsip kreativitas dan improvisasi dapat dipahami, dipelajari, dan diterapkan. Kreativitas adalah seni mengorganisir sesuatu atau gagasan dengan cara yang berguna atau tidak biasa. Lima langkah dalam proses kreatif yaitu 1) visualisasikan yang ingin diciptakan, 2) merencanakan dan merancang, 3) memahami bahan dan alat serta cara menggunakannya, 4) mengatasi masalah (perencanaan,

perancangan, pembangunan), 5) menganalisis apa yang Anda buat untuk menemukan perbaikan. Hambatan kreativitas meliputi: Improvisasi sangat mempercepat langkah-langkah kreatif.

Benson (2003: 137) berpendapat bahwa “...*improvisation is also a practice requiring techne, a kind of practical knowledge (or skill) that can be learned*”. Pada pernyataan tersebut Benson menjelaskan bahwa improvisasi juga merupakan praktik yang membutuhkan teknik, semacam pengetahuan praktis (atau keterampilan) yang bisa dipelajari. Improvisasi bersifat ekspresif, artinya baik buruknya suatu produk improvisasi sangat ditentukan oleh kondisi emosi dan perasaan orang yang sedang memainkannya. Jika perasaannya sedang tidak menentu, improvisasi yang dihasilkannya tentu terdengar kurang baik. Sebaliknya, jika perasaannya sedang senang dan gembira, improvisasi yang dihasilkannya akan terdengar indah, harmoni, dan bersemangat. Bermain improvisasi belum bisa disebut pemain improvisasi (improvisator). Bermain improvisasi adalah tahapan untuk bisa memainkan notasi-notasi yang berbeda dengan melodi lagu aslinya. Berikut pendapat Ajay (2016: 22).

*Teaching and learning improvisation is coterminous with and inextricable from a cocreative ethic. As teachers, as learners, and as improvisers, everyone involved in an improvisatory scenario must be deeply attentive to one another and to the shared process in which they collectively are engaged.*

Berdasarkan pendapat tersebut artinya bahwa improvisasi pengajaran dan pembelajaran sangat beragam dan tidak dapat dipisahkan dari etika kreatif. Sebagai guru, sebagai peserta didik, dan sebagai improvisasi, setiap

orang yang terlibat dalam skenario improvisasi harus saling memperhatikan satu sama lain dan dengan proses bersama dimana mereka terlibat secara kolektif. Edwart Sarath, (2010: vii-13) memberikan pendapatnya yaitu sebagai berikut.

*Students need training in improvisation, composition, and performance; they need to develop fluency with a range of tonal, modal, post-tonal materials, formal structures, and contemporary time-feels as well as other rhythmic practices; and they need to be able to transcend category, in other words, to situate particular genres within the broader musical landscape. Improvisation has been central to most of the world's music traditions and has begun to assume even greater prominence in today's cross-cultural musical melding.*

Pendapat tersebut memberikan pemahaman bahwa siswa membutuhkan pelatihan improvisasi, komposisi, dan kinerja; mereka perlu mengembangkan kefasihan dengan berbagai unsur tonal, modal, post-tonal, struktur formal, dan waktu kontemporer-terasa sebaik praktik ritmis lainnya; dan mereka harus dapat melampaui kategori, dengan kata lain, untuk menempatkan genre tertentu dalam lanskap musik yang lebih luas. Improvisasi sangat penting bagi sebagian besar tradisi musik dunia dan mulai menganggap keunggulan yang lebih besar lagi dalam perpaduan musik lintas budaya saat ini. Edwart Sarath, (2010: vii-13) menambahkan pendapatnya yaitu sebagai berikut

*Improvisers commonly talk about peak creative moments—also called “flow,” “the zone,” or being “in the moment”—that are characterized by enhanced fluidity of performance, presence, mental clarity, freedom from conditioning, well-being, mind body coordination, group interaction, and other attributes of heightened consciousness. Whereas ordinary consciousness is prone to conditioned patterns where individuals resort to pattern responses,*

*heightened consciousness enables new levels of freedom and spontaneity, which are naturally high priorities for improvisers.*

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa improviser biasanya berbicara tentang momen kreatif puncak - juga disebut "arus," "zona", atau "tepat pada waktunya" - yang ditandai dengan meningkatnya fluiditas kinerja, kehadiran, kejernihan mental, kebebasan dari pengkondisian, kesejahteraan, pikiran koordinasi tubuh, interaksi kelompok, dan atribut kesadaran tinggi lainnya. Sedangkan kesadaran biasa rentan terhadap pola-pola yang terkondisi dimana orang-orang menggunakan respons pola, kesadaran tinggi memungkinkan tingkat kebebasan dan spontanitas baru, yang secara alamiah memiliki prioritas tinggi untuk improvisasi.

Ken (2002: 1) memberikan pendapat terkait improvisasi yaitu sebagai berikut.

*Improvisation has variously been described as the merging of planning and action, the realization of action as it unfolds, thinking and acting extemporaneously and so forth. Improvising takes place in much of what we do: from holding conversations to making fairly important decisions that have a fundamental bearing on our very existence.*

Pendapat Ken tersebut artinya bahwa improvisasi telah digambarkan sebagai penggabungan perencanaan dan tindakan, realisasi tindakan seperti yang terungkap, berpikir dan bertindak secara lantang dan sebagainya. Improvisasi berlangsung dalam banyak hal yang dilakukan, dari mengadakan percakapan hingga membuat keputusan yang cukup penting yang memiliki pengaruh mendasar terhadap eksistensi.

Improvisasi menurut O'Suilleabhain (Menezes, 2010: 10) merupakan proses interaksi kreatif antara performa musisi dan model musikal yang mungkin sedikit banyak diperbaiki, yang dikutip dari pernyataannya yaitu sebagai berikut. "Improvisation is the process of creative interaction between the performing musician and a musical model which may be more or less fixed". Chris (2013: 2) menyatakan pendapatnya yaitu sebagai berikut

*Improvising musicians take their cues from, and draw inspiration from, each other. The best improv arguably happens among musicians who "get" each other and who trust each other. Improvisation can, of course, be a solitary activity for the solo artist. But when more than one musician is on stage, the activity is necessarily collaborative.*

Chris menjelaskan bahwa improvisasi musisi mengambil isyarat mereka dari, dan menarik inspirasi dari satu sama lain. Dorongan terbaik bisa dibilang terjadi di kalangan musisi yang "saling mendapatkan" dan saling percaya satu sama lain. Improvisasi tentu saja bisa menjadi aktivitas tersendiri bagi artis solo. Apabila lebih dari satu musisi berada di atas panggung, aktivitas itu harus kolaboratif. João (2010: 81-100) menambahkan dengan kutipan pernyataannya yaitu sebagai berikut.

*The problem lies in that the "stability" and the "change" perspectives on improvisation not only lead to different consequences but does so through significantly different processes. In one hand, improvisation is a mechanism to reproduce practices and relationships. In the other hand, improvisation is a mechanism to change practices and relationships. Improvisation cannot, at the same time, change and maintain how people act and interact.*

Artinya bahwa masalahnya terletak pada "stabilitas" dan "perubahan" perspektif improvisasi tidak hanya mengarah pada konsekuensi yang



berbeda namun juga melalui proses yang berbeda secara signifikan. Di satu sisi, improvisasi adalah mekanisme untuk mereproduksi praktik dan hubungan. Di sisi lain, improvisasi adalah mekanisme untuk mengubah praktik dan hubungan. Improvisasi tidak bisa, pada saat bersamaan, mengubah dan mempertahankan bagaimana orang bertindak dan berinteraksi. Benson pada penelitiannya menjelaskan improvisasi dalam bermusik.

*In reality all music, scored or not, is partial, unfinished, and fundamentally constituted by improvisation. Indeed, improvisation's ubiquity within all musical practices is the conclusion that Benson intends. Instead, he wants to show that improvisation is actually more fundamental in constituting musical experience with musical works which are not opposed to its practices but, rather, defined by a historically and culturally contingent denial of their essentially improvisatory character (Benson, 2013: 1).*

Pernyataan Benson tersebut menjelaskan bahwa pada kenyataannya semua musik, yang dicetak atau tidak, sebagian, belum selesai, dan pada dasarnya dibentuk oleh improvisasi. Benson ingin menunjukkan bahwa improvisasi sebenarnya lebih mendasar dalam membentuk pengalaman musikal dengan karya musik yang tidak bertentangan dengan praktiknya namun, sebaliknya, didefinisikan oleh penyangkalan kontingen historis dan budaya terhadap karakter dasarnya yang improvisasi.

Pentingnya improvisasi dijelaskan oleh Peters (2012: 1) yaitu dalam pernyataannya “improvisations were necessary as uncertain gropings on the way to the control and mastery normally associated with maturity and mature works of art”. Artinya bahwa improvisasi menurut Peters diperlukan sebagai penyimpangan yang tidak pasti dalam perjalanan menuju kontrol

dan penguasaan yang biasanya terkait dengan kedewasaan dan karya seni yang matang. Krantz (James Dean 2014: 46) berpendapat “improvisation” is heavily influenced by mechanical memory, and in order to improvise more purely, the improviser needs to find a way to break free from these habitual movements. Inti Krantz jelas di sini: "improvisasi" sangat dipengaruhi oleh memori mekanis, dan untuk berimprovisasi lebih murni, improvisasi perlu menemukan cara untuk membebaskan diri dari gerakan kebiasaan ini.

*Lars Lilliestam briefly discusses the topic of muscle memory needs to find a way to break free from these habitual movements in his essay On Playing by Ear, recognizing the significance that fingering technique might play in directing musical possibilities. This concept of finger routes is a useful one when considering the guitar, suggesting a collaboration of both left-hand fingering (assuming this to be the fretting hand) and fret board positioning (James Dean 2014: 46).*

Lars Lilliestam secara singkat membahas topik memori otot dalam esainya On Playing by Ear, dengan mengetahui pentingnya teknik fingering dalam mengarahkan kemungkinan musik. Konsep rute jari ini sangat berguna saat mempertimbangkan gitar, menunjukkan sebuah kolaborasi dari kedua jari tangan kiri (dengan asumsi ini menjadi tangan yang resah) dan posisi papan fret (rute).

*As both Krantz and Lilliestam imply, some note choices and phrases within an improvisation may perhaps be explained principally as a result of such finger routes, which have been learned and used repeatedly, becoming signifiers of a player's style. The more individual these finger routes, the more unique a player is likely to sound, and possibly more innovative; the greater the library of finger routes, the more options available to the improviser at any given point in the improvisation (James Dean 2014: 46).*

Pendapat tersebut artinya bahwa seperti yang disiratkan oleh Krantz dan Lilliestam, beberapa pilihan dan frasa catatan dalam improvisasi mungkin dapat dijelaskan terutama karena rute jari semacam itu, yang telah dipelajari dan digunakan berulang kali, menjadi penanda gaya seorang pemain. Semakin individual rute jari ini, pemain yang lebih unik cenderung terdengar, dan mungkin lebih inovatif; Semakin besar perpustakaan rute jari, semakin banyak pilihan yang tersedia untuk improvisasi pada titik tertentu dalam improvisasi.

Jared B Burrow (2004: 5) menyatakan “Improvisation is of necessity rooted in the nature of the sound-producing tools: instruments and bodies. Improvisasi menurut Burrow adalah kebutuhan yang berakar pada sifat alat penghasil suara: instrumen dan badan. Biasutti (2015: 2) menambahkan dengan menyatakan “Improvisation is a key aspect of musical expression that has been used in different forms and based on different principles”. Artinya bahwa improvisasi adalah aspek kunci ekspresi musik yang telah digunakan dalam berbagai bentuk dan berdasarkan prinsip yang berbeda.

*Improvisation can be defined in degrees rather than as one specific activity. Improvisation is the degree to which a composer turns over control of a musical composition to the performer. This puts the performer in a peculiarly close relationship to the composer when he is allowed, in many cases, to change the very notes of a composition. This improvising performer can be viewed as a special type of musician (Schick, K., 2012: 27).*

Improvisasi dapat didefinisikan dalam derajat dan bukan sebagai satu aktivitas spesifik. Improvisasi adalah sejauh mana komposer mengubah komposisi musik menjadi pemain. Ini menempatkan pemain dalam

hubungan yang sangat dekat dengan komposer saat dia diizinkan, dalam banyak kasus, untuk mengubah catatan komposisi. Pemain improvisasi ini bisa dipandang sebagai tipe musisi spesial.

Menurut Mazzola, dkk (2011: 233), komposisi dan improvisasi merupakan dua bentuk kreasi musik. Walaupun kedua bentuk tersebut berbeda, akan tetapi terdapat beberapa kesamaan ciri. Selain itu, seperti yang diungkapkan Jamalus (1988: 43), kreativitas murid dalam musik dapat digolongkan atas dua macam kegiatan, yaitu kegiatan improvisasi dan kegiatan komposisi. Kegiatan improvisasi disini ialah pengalaman pembuatan lagu secara refleksi, mendadak tanpa dipersiapkan sama sekali, dan tidak dapat atau susah untuk mengulanginya kembali.

Menurut Mazzola, dkk (2011: 245), ciri-ciri proses kreativitas dalam improvisasi:

- 1) Proses improvisasi mengandalkan sistem isyarat dan hiperisyarat yang tidak memungkinkan adanya simbol abstrak dan *logical times* tetapi menggunakan material *physical times*. Waktu dalam improvisasi merupakan sebuah dimensi eksistensial tempat isyarat hadir atau ada; waktu dalam improvisasi itu hanya eksis satu kali dalam isyarat.
- 2) Pengelolaan kreatif isyarat mengandalkan proyeksi isyarat oleh morphisme isyarat dan, keterhubungan isyarat dengan hiperisyarat.
- 3) Jaringan isyarat selalu merupakan sebuah hiper isyarat. Tidak ada pemisahan materi dalam transformasi, dan tidak ada cara untuk mengobjektifkan jaringan isyarat. Jaringan isyarat tersebut hanya hidup

dalam kehadiran. Jaringan tersebut juga tidak memiliki sejarah; ketika musik selesai mereka hilang dan tidak dapat dilihat lagi.

Seseorang bisa dikatakan improvisator jika ia telah memahami dan mampu memainkan notasi-notasi di luar melodi lagu aslinya dengan menyertakan berbagai unsur sebagai berikut.

- 1) Kompetensi (*skill*), yaitu memiliki kemampuan secara teknik, fisik, serta menguasai teori dan dasar-dasar permainan improvisasi untuk semua jenis musik dan karakter irama.
- 2) Kapasitas (*capacity*), yaitu memiliki wawasan dan kemampuan menginterpretasikan dan mengimplementasikan materi atau bahan notasi untuk dibentuk menjadi improvisasi.
- 3) Harmoni, yaitu memiliki sensibilitas yang baik dalam mengekspresikan, mencipta, dan membentuk pola dan kalimat improvisasi dalam membangun kekuatan harmoni menjadi produk improvisasi.

Seorang improvisator perlu memahami prinsip-prinsip berimprovisasi, menguasai materi, dan teknik berimprovisasi. Menjadikan improvisasi bukan hanya sekadar pertunjukan hiburan. tetapi cerminan kreativitas yang sesulit apapun dimainkan, tetapi orang awam sekalipun dapat dengan mudah memahaminya.

## **b. Unsur-Unsur Musik**

Unsur-unsur musik terdiri atas beberapa kelompok yang secara bersama merupakan kesatuan membentuk sebuah lagu atau komposisi

musik (Jamalus: 7). Semua unsur musik itu berkaitan erat dan sama-sama mempunyai peranan penting dalam sebuah lagu atau sebuah improvisasi. Maka sangatlah penting bahwa siswa yang akan diajarkan mengetahui unsur-unsur musik yang dikelompokkan tersebut yaitu:

Unsur pokok yaitu: 1) Irama ialah urutan rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam musik dan tari. Contohnya irama 2/4, 4/4, 12/8, bossanova, dan lain-lain. 2) Harmoni ialah bunyi gabungan dua nada atau lebih, yang berbeda tingginya dan didengar serentak atau serangkaian nada yang tersusun vertikal. 3) Bentuk/struktur lagu. 4) Melodi ialah susunan rangkaian nada yang horisontal dan terdengar berurutan serta berirama, dan mengungkapkan suatu gagasan. Sensasi yang didengar dari sebuah melodi merupakan persepsi dari pitch dan ritme (Djohan, 2003: 151)

Unsur ekspresi yaitu: 1) Dinamika ialah tanda untuk menyatakan tingkat volume suara, atau keras lunaknya serta perubahan-perubahan keras lunak suara itu. Contohnya: forte (keras), piano (pelan/lunak), crescendo (makin keras), dan seterusnya. 2) Tempo, ialah kecepatan gerak pulsa, lambat seperti ayunan bandulan yang panjang dari sebuah jam besar, atau cepat seperti ayunan bandulan jam dinding yang kecil. Tempo ada yang cepat, sedang, lambat, dan banyak lagi nama-nama tempo dalam musik klasik barat. 3) Warna nada ialah ciri khas bunyi yang terdengar bermacam-macam yang dihasilkan oleh bahan sumber bunyi yang berbeda-beda, dan dihasilkan oleh cara memproduksi nada yang bermacam-macam.

### c. Tangga Nada

Tangga nada merupakan kumpulan nada-nada yang harmonis. Pentingnya mempelajari tangga nada bagi pemain musik yaitu dapat mengetahui dan paham akan interval dalam memainkan alat musik. Menurut Anwar (2014: 77) bahwa dalam memainkan alat musik gitar, nada-nada harus dimainkan sesuai dengan harmonisasinya masing-masing.

#### 1) Tangga Nada Mayor

Tangga nada mayor merupakan susunan nada-nada yang mempunyai jarak 1 semitone pada nada ke 3 – 4, dan ke 7 – 1 (oktaf), dan jarak nada-nada yang lain adalah 1 tone (*whole-tone*).

Pola dan Jarak : 1 – 1 –  $\frac{1}{2}$  – 1 – 1 – 1 –  $\frac{1}{2}$

Contoh C Mayor : C – D – E – F – G – A – B – C

#### 2) Tangga Nada Minor (Natural)

Tangga nada minor asli menurut merupakan tangga nada minor yang nada ke 2 – 3, dan ke 5 – 6 mempunyai jarak 1 semitone, dan jarak antara nada-nada yang lain 1 tone (*whole-tone*).

Pola dan Jarak : 1 –  $\frac{1}{2}$  – 1 – 1 –  $\frac{1}{2}$  – 1 – 1

Contoh A Minor : A – B – C – D – E – F – G – A

#### 3) Tangga Nada Minor Harmonis

Tangga nada minor harmonis menurut yaitu tangga nada minor asli, yang nada ke-7 nya dinaikkan 1 semitone.

Pola dan Jarak : 1 –  $\frac{1}{2}$  – 1 – 1 –  $\frac{1}{2}$  – 1 –  $\frac{1}{2}$  –  $\frac{1}{2}$

Contoh Cm Harmonis : C – D – D# – F – G – G# – Bb – C

4) Tangga nada Blues

Pola dan Jarak :  $1\frac{1}{2}$  - 1 -  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{1}{2}$  -  $1\frac{1}{2}$  - 1

Contoh tangga nada A blues : A – C – D – Eb- E – G – A

#### **d. Kemampuan Improvisasi**

Kemampuan berasal dari kata mampu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mampu berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Sehingga kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Berdasarkan arti dari kemampuan dan improvisasi, maka yang dimaksud dengan kemampuan improvisasi adalah kecakapan dalam melakukan kebebasan berekspresi dan berkreasi untuk menghasilkan karya-karya baru yang lebih inovatif.

Menurut Higgins & Mantie (2013: 38) “*as an ability, improvisation is a creative aspect of overall musicianship*”. Artinya bahwa sebagai kemampuan, improvisasi adalah aspek kreatif dari keseluruhan musik. Pada penelitian ini, tangga nada Blues, tangga nada mayor dan minor merupakan bahan dasar dalam proses pengajaran sebelum dilakukan tes kemampuan *musical imagery* dan improvisasi. Selain improvisasi tangga nada mayor dan minor, memainkan improvisasi Blues diharapkan dapat mengisi dan mendidik untuk bermain dengan penuh karakter serta penghayatan. Improvisasi merupakan pertunjukan diri yang dapat menjadi media untuk mempromosikan kepiawaian siswa dalam memainkan, memilih satuan-



satuan nada menjadi konsep terstruktur seperti dalam tema cerita, yaitu pembuka, atur cerita, klimaks, dan penutup.

Teknik Improvisasi perlu dikuasai oleh seorang improvisator agar permainan improvisasinya lebih sempurna (Hendro S.D:2009). Beberapa teknik improvisasi yang sering digunakan. 1) *Glissando*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan nada-nada secara berurutan (naik maupun turun) dalam suatu rangkaian nada. 2) *Apreggio*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan nada-nada secara berurutan yang dibentuk menjadi akor. 3) *Conjunt Motion*, yaitu teknik permainan improvisasi melalui pergerakan melodi yang setiap nadanya sangat berhubungan dengan nada-nada terdekat.

4) *Pararel Motion*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan memainkan nada-nada secara bersamaan dalam satu interval. 5) *Similar Motion*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan (nada naik maupun turun) secara bersamaan. 6) *Contrary Motion*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan beberapa bagian nada. Bagian yang satu menuju jenjang tinggi, sedangkan bagian berikutnya menurun. 7) *Oblique Motion*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan nada-nada terpisah dengan lainnya.

8) Teknik Improvisasi dengan Dinamika antara lain seperti: *Artikulasi*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan membunyikan nada demi nada secara benar, tegas, dan jelas. *Intonasi* yaitu teknik permainan improvisasi dengan membunyikan nada demi nada secara benar dan

bertekanan. *Aksentuasi* yaitu teknik permainan improvisasi dengan membunyikan bagian-bagian notasi dengan pengatan (aksen). *Tremolo*, merupakan teknik permainan improvisasi dengan memainkan setiap notasinya secara berulang-ulang. *Legato*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan memainkan notasi-notasi panjang dalam pola improvisasi. *Staccato*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan notasi-notasi secara terputus-putus. *Crescendo*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan notasi-notasi yang semakin lama semakin keras. *Vibration*, yaitu teknik permainan improvisasi dengan cara memainkan notasi-notasi secara bergetar atau bergelombang.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan maka pengukuran kemampuan improvisasi pada penelitian ini yaitu dengan menilai musisi dari segi intonasi, teknik improvisasi dengan dinamika, tempo (timing, on time pada saat memainkan nada-nada), dan kreativitas. Pemahaman tentang teknik improvisasi dapat diperoleh melalui praktik secara langsung dengan menggunakan alat musik. Alat musik diperlukan untuk mempermudah memahami nada-nada yang berguna dalam mengembangkan kemampuan improvisasi. Salah satu alat musik yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan improvisasi yaitu gitar.

### **3. Gitar**

Kata "gitar" dibawa ke dalam bahasa Inggris sebagai adaptasi dari Spanyol kata "guitarra," yang, pada gilirannya, yang berasal dari Yunani

"kithara." Menilik akar kata selanjutnya kembali ke bahasa sejarah, tampaknya telah kombinasi Indo-Eropa batang "guit-," berarti musik, dan akar "-tar," berarti senar atau string. Root "ter-" sebenarnya umum untuk sejumlah bahasa, dan juga dapat ditemukan dalam kata "sitar," juga gesekan alat musik. Walaupun ejaan dan pengucapan berbeda antara bahasa, unsur-unsur tersebut tombol yang sudah ada di sebagian besar untuk kata "gitar" sepanjang sejarah (Ramadhan, 2010: 18).

Sejarah gitar telah mengalami suatu evolusi panjang untuk mencapai suatu titik yang saat ini berwujud gitar elektrik. Sejarah instrumen *chordolone* atau instrumen yang bersumber bunyi dawai ini bermula dari *lute*. Instrumen ini telah digunakan sejak tahun 3000 SM di sekitar Mesir dan Mesopotamia. Kemudian pada abad 16 di Eropa, lute populer sebagai alat musik rumah. Instrumen ini memiliki bunyi yang lemah sehingga hanya dipakai sebagai alat musik rumah atau pengiring nyanyian dan tidak digunakan pada pementasan besar seperti opera atau lainnya. Instrumen ini berkembang searah dengan perkembangan sejarah musik, mulai abad Pertengahan, Renaisans, Barok, Klasik, Romantik hingga Moder (Doni Riwayanto, 2007).

Masuknya gitar di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari masuknya masa penjajahan di Indonesia hal ini berlaku dalam hal banyaknya karya seni yang masuk ke Indonesia termasuk gitar. Dibawanya gitar diawali oleh orang-orang Purtugis di sekitar abad ke-17. Pada waktu itu sejumlah tawanan asal Portugis di Malaka dimukimkan oleh Belanda di kawasan

berawa-rawa di Jakarta Utara, di sebuah kampung Tugu. Agar mereka tidak bosan, mereka menghibur diri dengan bermain musik. Dan alat musik yang mereka gunakan saat itu adalah gitar. Dari hasil pengenalan rakyat terhadap alat musik itu, lahirlah beberapa alat musik petik yang dimainkan untuk mengiringi lagu-lagu keroncong Widagdo (Ramadhan, 2010: 31).

Perkembangan paling revolusioner berlangsung bersama pertumbuhan musik blues, yang dianggap sebagai asal-muasal musik rock saat ini. Pada fase ini gitar mulai dilengkapi *pick-up* dan disambungkan pada *amplifier* untuk memperkeras bunyinya. Blues yang berkembang menjadi *rhythm and blues*, *rock and roll*, *hard rock*, *heavy metal* dan seterusnya, menjadikan instrumen gitar sebagai instrumen pokok pada permainan musiknya. Karena posisi barunya tersebut, instrumen gitar menjadi sangat populer serta tampil menonjol dalam hampir semua band yang ada.

Peminat instrumen harus sadar bahwa meskipun gitar sering menjadi bintang dari sebuah combo band, pada dasarnya struktur dasar band adalah *rhythm section* yang dimainkan oleh bas dan drum dalam register rendah. Sedangkan gitar memainkan harmoni lagu yang dinyanyikan, dan kadang-kadang memainkan ornamen berupa filler. Sementara itu, vokal merupakan tema utama yang diiringi oleh combo band yang terdiri atas gitar, bas, dan drum tentu saja pengecualiannya berlaku untuk band yang khusus memainkan musik instrumental.

Teknik permainan gitar untuk iringan, dapat dipelajari secara otodidak atau dapat juga dengan melihat orang lain kemudian menghafal pergerakan akor yang digunakan. Mempelajari teknik permainan gitar tunggal pada umumnya dengan cara didampingi instruktur (guru), baik melalui lembaga informal seperti kursus-kursus musik maupun melalui sekolah formal (Wicaksono, 2006: 189 – 198). Menurut Anwar dkk., (2014: 77) bahwa pada permainan alat musik gitar, nada-nada harus dimainkan sesuai dengan harmonisasinya masing-masing, Selain nada, juga terdapat beberapa gabungan nada yang disebut dengan ”akord”.



Gambar 1 : Gambar gitar

Teknik permainan gitar dapat dipelajari dan dikembangkan, salah satunya melalui mendengarkan nada-nada yang keluar dari alat musik tersebut. Kemampuan dalam mendengarkan nada-nada tersebut dapat dipahami dengan pengetahuan tentang *musical imagery*.

#### 4. Musical Imagery

##### a. Pengertian *Musical Imagery*

*Musical Imagery* menurut Bailes (2002: 1) adalah sebagai 'pendengaran batin' yang sadar akan representasi mental musik. *Musical Imagery* merupakan produksi pendengaran dalam pikiran, yang mencerminkan pengolahan imajinatif. Seashore (Bailes, 2002: 2) membuat hubungan antara *imagery* dan kreasi pada tanda musikal yang paling menonjol yaitu pendengaran, kemampuan untuk mendengar musik dalam daya ingat, dalam karya kreatif, dan untuk melengkapi suara fisik sebenarnya dalam pendengaran musikal. Pengukurannya dilakukan secara tidak langsung. *Musical Imagery* dapat diterjemahkan ke dalam bernyanyi, bermain, gerakan, deskripsi verbal, atau penggunaan metafora visual dan spasial.

*Imagery* menurut Reybrouck (2001: 117-136) merupakan kapasitas untuk menyusun dan mengatur pengalaman aktual melalui waktu. Penekanannya pada peran subjek dalam mengatur pengalaman dan juga alat kognitif dan konseptualnya untuk menengahi antara masukan persepsi dan proyeksi imajinatifnya. Musik sebenarnya bersandar pada aktivitas sensorimotor dan ideomotor. Pertama yaitu proses konservatif yang terus melangkah dengan artikulasi melalui waktu, kemudian proses prediksi yang memungkinkan pendengar membuat prediksi mengenai pemutaran musik yang sebenarnya melalui waktu. Kombinasi kedua modalitas tersebut

membuat proses menangani musik menjadi pengalaman yang lebih kaya yang memungkinkan pendengar memproses musik secara perseptual dan konseptual.

Zatorre & Halpern (2005: 11) berpendapat “*Musical imagery is important to musicians, so an understanding of its neural basis may help us understand aspects of expertise as well as provide some useful information for music educators*”. Berdasarkan pernyataan tersebut artinya bahwa *musical imagery* penting bagi musisi, sehingga pemahaman dasar dapat membantu dalam memahami aspek keahlian sekaligus memberikan beberapa informasi yang bermanfaat untuk pendidik musik.

Herholz, et.al. (2008: 2352) menyatakan “*Imagination or imagery of music is something that almost everyone knows from everyday experience. We are able to imagine music when we recall a familiar tune, or when a tune gets stuck in the head*”. Herholz berpendapat bahwa imajinasi atau *imagery* musik adalah sesuatu yang hampir semua orang tahu dari pengalaman sehari-hari. Musik dapat dibayangkan saat mengingat lagu yang sudah tidak asing lagi, atau saat sebuah lagu menempel di kepala.

*Musical imagery is multimodal but even very simple imagery tasks, where most research on imagery has been performed on, are multimodal, too. For instance, a simple imagined repetitive thumb tapping task, does include sensory feedback (somatosensory and auditory), motor imagery and imagery of temporal processes of tapping frequency” (Lotze, 2013: 1).*

Lotze pada pernyataan di atas menjelaskan bahwa *musical imagery* adalah multimodal namun sangat sederhana, di mana sebagian besar penelitian tentang telah dilakukan terkait hal tersebut. Misalnya, tugas

mengetuk jempol berulang-ulang yang sederhana, mencakup umpan balik sensorik (somatosensori dan pendengaran), *imagery* motor dan *imagery* proses temporal frekuensi penyadapan.

Liikkanen (2011: 5) menyebutkan metode baru untuk menginduksi pengalaman *involuntary musical imagery* (INMI) yaitu dengan menggabungkan dua konsep: mengingat ingatan dan mekanisme antisipasi. Cady, Harris, & Knappenberger (Liikkanen (2011: 5) berpendapat bahwa untuk musik, isyarat seperti lirik atau foto artis sangat efektif untuk memudahkan mengingat kenangan. Antisipasi menurut Huron dan Levitin (Liikkanen (2011: 5) adalah ciri penting kognisi musik dan mengacu pada prediksi musik yang diharapkan segera didengar berdasarkan rangsangan eksternal. Bahkan bisa dianggap sebagai bentuk *musical imagery*, yaitu citra antisipatif.

Peretz & Zatorre (2003: 217) menyatakan, “*Musical imagery refers to the experience of ‘replaying’ music by imagining it inside the head*”. Pernyataan tersebut berarti bahwa *Musical imagery* mengacu pada pengalaman memutar ulang musik dengan membayangkannya di dalam kepala. Clark & Aksentijevic memberikan pendapatnya terkait *musical imagery* yaitu sebagai berikut.

*Musical imagery, or the deliberate use of imagination by musicians, has traditionally been viewed and considered as the ability to imagine sounds even when no audible sounds are present. However, imagery as used by musicians involves not only sounds but also the physical movements required to create sounds, a ‘view’ of the score or an instrument, and the emotions a musician wishes to express in performance” (Clark & Aksentijevic, 2011: 2).*



Artinya bahwa *musical imagery*, atau penggunaan imajinasi yang disengaja oleh para pemusik, secara tradisional telah dilihat dan dianggap sebagai kemampuan untuk membayangkan suara meskipun tidak ada suara yang terdengar. Namun, citra yang digunakan oleh musisi tidak hanya melibatkan suara tapi juga gerakan fisik yang dibutuhkan untuk menciptakan suara, 'pandangan' dari skor atau instrumen, dan emosi yang ingin diungkapkan oleh seorang musisi dalam penampilannya.

*No matter how carefully the players plan or think about the sounds they would like to make, no matter how skillful they may be, they cannot escape the fact that sound must be produced in the physical world and perceived with the ear” (Jared B Burrow, 2004:7).*

Pernyataan Burrow tersebut maksudnya yaitu tidak masalah seberapa hati-hati para pemain merencanakan atau memikirkan suara yang ingin mereka buat, tidak peduli seberapa mahir mereka, mereka tidak dapat lepas dari kenyataan bahwa suara harus diproduksi di dunia fisik dan dirasakan di telinga.

Halpern (2012: 200) menyatakan pendapatnya tentang bagian dari *musical imagery* yang berkaitan dengan pendengaran yaitu *auditory imagery*, sebagai berikut.

*Auditory imagery can represent many aspects of music, such as the starting pitches of a tune or the instrument that typically plays it. Although auditory imagery is studied less often than visual, people commonly claim that they can recollect music in such a way as to simulate the actual hearing of the tune.*

Pendapat tersebut artinya bahwa *auditory imagery* dapat mewakili banyak aspek musik, seperti nada awal lagu atau instrumen yang biasanya memainkannya. Meskipun *auditory imagery* dipelajari lebih jarang daripada

visual, orang biasanya mengklaim bahwa mereka dapat mengingat kembali musik sedemikian rupa sehingga dapat mensimulasikan pendengaran yang sebenarnya dari lagu tersebut.

Pecenka & Keller (2009: 285) menyatakan “*The results of the present study add to a growing body of work showing that auditory imagery ability improves with increasing musical experience*”. Pernyataan Pecenka & Keller tersebut merupakan hasil dari penelitiannya yang artinya bahwa kemampuan pendengaran meningkat seiring dengan meningkatnya pengalaman bermusik.

*Musical imagery can occur in at least five different conditions: (1) voluntary musical imagery: participants are asked to imagine a tune; (2) involuntary musical imagery (a.k.a. as “earworms”): music comes to mind without deliberate attempt; (3) permanent involuntary musical imagery: long-term imagery, “earworms” that become chronic and persist; (4) musical hallucinosis: a disorder associated with musical hallucinations among individuals with organic impairments such as hearing loss; and (5) musical hallucinations: music is “simply there” as a symptom of various (mental) disorders (Hemming & Merrill, 2015: 435).*

*Musical imagery* menurut pernyataan Hemming & Merrill, dapat terjadi setidaknya dalam lima kondisi yang berbeda: (1) *voluntary musical imagery*: peserta diminta membayangkan sebuah lagu; (2) *involuntary musical imagery (earworms)*: musik muncul dalam pikiran tanpa usaha yang disengaja; (3) *permanent involuntary musical imagery*: citra jangka panjang, “earworms” yang menjadi kronis dan bertahan; (4) *musical hallucinosis*: kelainan yang terkait dengan halusinasi musikal di antara individu dengan gangguan organisasional seperti gangguan pendengaran; dan (5) *musical*

*hallucinations*: musik "hanya ada" sebagai gejala berbagai gangguan (mental).

Byron & Fowles (2013: 375) dalam penelitiannya menyatakan “*we found that involuntary musical imagery induced by stimulus songs occurred more often when songs were more familiar, and more often during the earlier part of the experience sampling period*”. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa *involuntary musical imagery* yang disebabkan oleh lagu stimulus lebih sering terjadi saat lagu lebih dikenal, dan lebih sering lagi pada bagian awal dari periode sampling pengalaman. Williams (2015:5) menambahkan bahwa “*voluntary musical imagery would be defined as a musical experience that was called to mind through active choice of the person in the absence of direct sensory instigation of that experience*”. Pendapat William tersebut artinya bahwa *voluntary musical imagery* akan didefinisikan sebagai pengalaman musikal yang dipikirkan melalui pilihan aktif orang tersebut tanpa adanya dorongan indra langsung dari pengalaman itu.

Williamson, Liikkanen, Jakubowski, & Stewart (2013: 665) berpendapat “*Within the theme of Complexity, only individuals with higher levels of musical experience reported very dense musical imagery such as symphonies*”. Artinya bahwa dengan tema kompleksitas, hanya individu dengan tingkat pengalaman musikal yang lebih tinggi yang melaporkan *musical imagery* yang sangat padat seperti simfoni.

*Musical imagery is a human skill that allows us mentally to play back music. Sometimes we lose control over this power and music*

*becomes “stuck in our thoughts”, resulting in so-called “earworms”, or repeated involuntary musical memories (Liikkanen, 2012: 217).*

*Musical imagery* menurut pendapat Liikkanen adalah keterampilan manusia yang memungkinkan secara mental memutar musik. Terkadang kehilangan kontrol atas kekuatan ini dan musik menjadi "terjebak dalam pikiran", menghasilkan apa yang disebut "*earworms*", atau kenangan musik yang berulang kali tidak disengaja.

Ada beberapa aspek yang berkembang dalam kemampuan musikal. Menurut Seashore (1919: 11), aspek yang dapat dikembangkan dalam kemampuan musikal yaitu:

- 1) *Sense of pitch* yaitu kepekaan dalam membedakan nada,
- 2) *Sense of intensity* yaitu kepekaan dalam membedakan kuat lemahnya nada,
- 3) *Sense of time* yaitu kepekaan dalam membedakan interval nada lebih jauh atau pendek,
- 4) *Sense of consonance* yaitu kepekaan dalam harmoni yang terdengar lebih baik atau tidak,
- 5) *Tonal memory* yaitu ingatan tentang suara.

#### **b. Pengukuran *Musical Imagery***

Halpern and Zatorre (1999: 699), telah mengeksplorasi kesetaraan antara berbagai suara musik yang dirasakan, dibayangkan dan kualitas suara, Kegiatan yang dilakukan yaitu peserta menyelesaikan tugas-tugas

seperti membuat penilaian kesamaan tentang timbre instrumen yang didengar atau dibayangkan, mendengarkan atau membayangkan interval pitch, dan menciptakan dan menaikkan nada atau akor secara bertahap. Hal tersebut sejalan dengan Serafine (Law, 2012: 14) Secara tradisional, elemen musik diasumsikan sebagai nada dan kumpulan nada yang disebut akord.

The concept of music ranges from types of music such as classical or instrumental music; musical instruments or singing; a fine art; a product of communication and expressiveness like language; a combination of sounds with specific structures such as chords or rhythm; scores or music manuscripts; sounds that create emotion; social context such as concerts; or any sounds such as animal, environmental or noises (Nettl dalam Law, 2012: 13).

Pendapat tersebut artinya bahwa konsep musik berkisar dari jenis musik seperti musik klasik atau instrumental; alat musik atau nyanyian; seni rupa; produk komunikasi dan ekspresif seperti bahasa; kombinasi suara dengan struktur tertentu seperti akord atau *rhythm*; skor atau naskah musik; suara yang menciptakan emosi; konteks sosial seperti konser; atau suara apa pun seperti binatang, lingkungan atau suara.

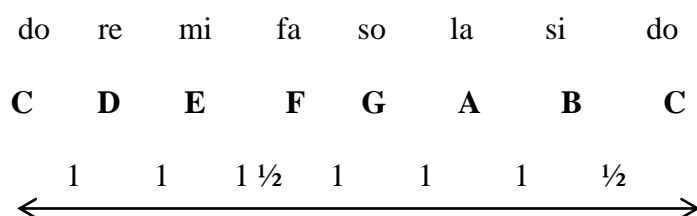
#### 1) Nada













Nada menurut Kurdi (2011: 37) merupakan hasil dari getaran yang teratur pada jumlah tertentu. Semakin tinggi kecepatan getaran maka semakin tinggi pula tingkat ketinggian suatu bunyi atau nada. Getaran yang dapat didengar oleh telinga manusia normal berada pada rentang frekuensi antara 20 Hz – 20.000 Hz. Nada menurut Sulistryo (Anwar, 2014: 78) adalah bunyi tunggal yang berasal dari sumber bunyi yang mempunyai frekuensi tetap. Istilah nada biasanya dihasilkan oleh

alat-alat musik untuk membedakan dengan bunyi pada umumnya. Nada menurut Hidayat (2012: 2) adalah bunyi yang beraturan, yaitu memiliki frekuensi tunggal tertentu. Dalam teori musik, setiap nada memiliki tinggi nada tertentu menurut frekuensinya ataupun menurut jarak relatif tinggi nada tersebut terhadap tinggi nada patokan.

Nada ialah bunyi yang dihasilkan oleh suatu sumber bunyi yang bergetar dengan kecepatan getar yang teratur (Jamalus: 16). Kecepatan getar ini dinamakan frekuensi, dapat diukur dengan menghitung jumlah getaran dalam satu detik, umpamanya 100 kali getar dalam satu detik. Frekuensi tersebut dituliskan dengan memakai cycles per seconde, jadi 100 cycles per seconde, disingkat 100 c/s.

Contoh Do = C



Nama Not	Bentuk Not	Tanda Istirahat	Nilai
Not Penuh			4 Ketuk
Not ½			2 Ketuk
Not 1/4			1 Ketuk
Not 1/8			½ Ketuk
Not 1/16			1/4 Ketuk
Not 1/32			1/8 Ketuk

Gambar 2 : Gambar nilai-nilai nada

## 2) Pitch

Pitch ialah tinggi nada ditentukan oleh banyak frekuensi getarannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kurdi (2011: 37) yang berpendapat bahwa pitch merupakan tingkat ketinggian bunyi maupun nada yang ditentukan oleh kecepatan atau frekuensi getar. Makin banyak frekuensinya makin tinggi nadanya. Tinggi nada ini mempunyai satuan ukuran pula, yaitu nada A = 440 c/s. Jika membunyikan nada A yang berfrekuensi 440 c/s kemudian dibunyikan pula nada yang frekuensinya dua kali lipat yaitu 880 c/s, maka akan kedengaran dua bunyi yang berciri sama tetapi tinggi nadanya berbeda. Di antara nada yang berfrekuensi dua kali lipat ini dapat dibunyikan beberapa nada berurutan dengan bermacam-macam perbandingan tinggi nada sehingga menghasilkan sistem nada yang bermacam-macam pula.

## 3) Polarithmik

Polaritmik atau yang biasa disebut dengan istilah ritmis ialah penggunaan beberapa pola irama yang berbeda-beda secara serentak. Ritme ditentukan oleh panjang atau lama waktu dari suatu bunyi. Menurut Firnandez (2015: 2), pola ritme adalah aliran ketukan dasar yang teratur mengikuti beberapa variasi gerak melodi yang berkaitan dengan panjang pendeknya not dan berat ringannya aksen (tekanan) pada not.

## 4) Akord

Akord, yang dalam masyarakat Indonesia lebih sering disebut kunci, merupakan sekumpulan nada yang berbeda, yang berbunyi secara bersamaan. Seperti contohnya akord yang sangat umum sering didengar atau dimainkan mayor, minor, augmented, dan diminished. Akord yang sering didengar dalam musik populer saat ini merupakan akord yang mengikuti sistem tonal. Crump (2012: 37) berpendapat “*visual representations of guitar chords are orientation sensitive and associated with their corresponding actions and sounds*”. Berdasarkan pendapat Crump tersebut artinya bahwa representasi visual dari akord gitar berorientasi sensitif dan terkait dengan tindakan dan suara yang sesuai.

Tabel 1. Interval nada

No.	Nada	Jarak		Nama Interval
		Mayor	Minor	
1	do-re	1	$\frac{1}{2}$	Seconde
2	do-mi	2	$1 \frac{1}{2}$	Ters
3	do-fa	$2 \frac{1}{2}$ (perfect)	3 (augmented)	Kwart
4	do-sol	$3 \frac{1}{2}$ (perfect)	3 (diminished)	Kwint
5	do-la	$4 \frac{1}{2}$	4	Sekt
6	do-si	$5 \frac{1}{2}$	5	Septim
7	do-do	6 (perfect)		Oktaf

*Musical imagery* dapat dipelajari sendiri maupun secara bersama-sama. Salah satu yang dapat dijadikan contoh dalam bermain musik khususnya terkait *musical imagery* yaitu kemampuan yang dimiliki para komunitas musik.



## **5. Komunitas Musik**

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Bagi kebanyakan orang, kata komunitas akan memasukkan sebetulnya perasaan memiliki atau perasaan diterima dan dihargai dalam lingkup kelompok tersebut. Pada suatu komunitas, untuk dapat menciptakan sebuah identitas kuat mengenai karakter komunitas tersebut, terlebih dahulu setiap individu anggota sebuah komunitas harus memiliki pandangan dan motivasi yang sama (Fadmastuti, 2013: 15).

Fadmastuti (2013: 17-19) menambahkan bahwa, beragamnya aktivitas bermusik dari masing-masing komunitas semakin membuat karakteristik komunitas-komunitas ini beragam juga macamnya. Aktivitas yang beragam, didorong oleh tujuan awal dari masing-masing komunitas. Karena tujuannya berbeda-beda, maka aktivitasnya pun berbeda. Intensitas bermain musik sastranya pun berbeda satu sama lain menyesuaikan tujuan bermain musik. Eksistensi kelompok/ komunitas dalam satu wilayah yang sama, membawa pengaruh yang sangat besar dalam karakter komunitas. Dengan adanya pengakuan dari masyarakat serta respon masyarakat yang cukup tinggi terhadap komunitas, berarti dapat dikatakan bahwa komunitas tersebut sudah berhasil keeksistensianannya.

Komunitas musik dapat dimanfaatkan sebagai model bagi orang lain untuk belajar tentang musik dan teknik-teknik dalam memainkan alat musik.

Artinya bahwa keberadaan komunitas musik dapat memberikan pembelajaran musik yang berguna bagi orang-orang yang ingin mempelajari tentang musik.

## **6. Pembelajaran Musik**

### **a. Pembelajaran**

Pembelajaran musik yang berupa latihan-latihan *ear training*, praktik dan instrumen, dan teori sangat perlu dilaksanakan dalam penelitian ini sebelum memberikan tes. Menurut Drs. Hajar Pamadhi, pada hakikatnya, belajar adalah perilaku mencari tahu terhadap permasalahan, dan menyelesaikan permasalahan tersebut (2012: 195). Sedangkan menurut, Trianto (2009: 17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil jikalau pemberdayaan potensi peserta didik menjadi

kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu.

#### **b. Proses Latihan**

Sebuah latihan yang terorganisir dapat dilakukan secara mandiri namun akan lebih baik dengan hadirnya seorang guru, utamanya untuk pemusik pemula atau siswa di sekolah. Hal ini didukung oleh survey yang dilakukan oleh Barry & Mcarthur (1994) yang mengungkapkan bahwa guru dapat menggunakan pendekatan yang berbeda dengan cara bertahap. Guru juga cenderung memberikan dorongan kepada siswanya agar dapat menetapkan tujuan latihan yang spesifik untuk setiap sesi latihan, menganjurkan berlatih menggunakan *metronome* serta menerapkan dua atau lebih sesi latihan setiap hari.

Barry (Djohan, 20003: 1974) dalam penelitiannya mengungkap bahwa hubungan antara interaksi pelajar-guru dalam pelajaran musik dan beserta individual mengungkapkan bahwa kebiasaan pelajar berlatih dipengaruhi oleh terbatasnya saran guru. Namun yang paling mempengaruhi adalah gaya instruksi guru.

#### **c. Apresiasi Musik**

Musik merupakan media yang paling baik dalam menanamkan nilai-nilai positif bagi siswa atau seorang anak. Melalui media seni (musik), anak-anak diajarkan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan dan alam sekitar. Hal ini menjadi sebuah landasan yang berangkat dari sebuah

pemikiran bahwa musik salah satu media yang bisa merepresentasikan fungsi-fungsinya dari seni lain. Mack (2004: 7) mengatakan bahwa: “musik memiliki unsur-unsur yang paling kuat dalam mempengaruhi manusia, sehingga musik paling berperan dalam konteks keagamaan, politik, maupun fungsi sosial”, hal ini semakin diperkuat dengan laporan The New York Times international 1996 mengindikasikan bahwa di Jepang, Korea, Taiwan, dan China, musik menjadi bagian yang signifikan dalam pendidikan anak.

Sampai saat ini, di dalam proses pendidikan, pengertian estetika dan seni sering rancu. Para pendidik mengajarkan seni sama dengan estetika. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengertian seni sama dengan keindahan. Secara sepintas pendidikan seni mengajarkan estetika atau keindahan, karena untuk memahami keindahan dapat dilakukan dengan belajar seni. Namun demikian, bahwa pendidikan seni telah diarahkan menjadi pendidikan calon seniman atau praktisi seni menyebabkan faktor dan pendidikan estetika ditinggalkan.

Perasaan indah dalam bermusik atau seni apapun itu akan bermanfaat untuk berkehidupan dan membangun karakter seseorang yang suka bergaul dengan bercakap secara indah. Pembelajaran keindahan atau estetika inilah yang akan peneliti tekankan dalam proses pembelajaran praktik musik di sekolah. Pendidikan musik yang estetis timbul dari proses kreatif yang menggunakan kaidah seorang seniman yang alami dan tertuang ke dalam proses pembelajaran melalui pendidikan musik di sekolah.

Kreativitas berarti membuat dan membangun sesuatu melalui jumlah ilham-ilham baru, baik dalam rangka seni maupun ilmu alam dan lain-lain. Tentu saja, tidak mustahil bahwa hanya sekian persen dari hasil proses kreatif itu akan mendapatkan perhatian masyarakat atau hanya sedikit yang akan berperan sebagai salah satu makna budaya bangsa. Namun, dalam hal upaya-upaya pendidikan seni, sama sekali tidak mengarah pada suatu hasil karya seni yang “abadi”, melainkan peneliti akan menjelaskan aspek kemampuan mendengar dan improvisasi sebagai suatu alat yang mendidik, demi membangun rasa kepekaan dan sensitifitas siswa dalam belajar dan bermain musik, dengan demikian akan menjadi landasan bagi kelakuan siswa itu selanjutnya, baik dalam bidang profesi musik maupun profesi lainnya.

Dengan demikian dapat terlihat bahwa estetik atau keindahan yang ditekankan dalam bermusik merupakan salah satu nilai yang terdapat dalam sebuah pendidikan musik. Melalui proses ini beberapa aspek penting dalam belajar dan bermain musik tersalurkan dengan baik tanpa mengurangi masing masing nilai, baik itu edukasi ataupun kreativitas musik atau seni itu sendiri.

Jenis-jenis musik di dalam buku yang ditulis Ali (2006) berdasarkan alirannya yaitu musik Jazz, country, rhytm and blues (R&B), rock, Rap (hip-hop), Ska dan Reggae, dan Honky-Tonky. Tentunya masih banyak aliran-aliran musik lain yang berkembang di zaman sekarang serta musik tradisional. Menurut peneliti pengetahuan ini sangat penting bagi siswa-

siswi sekolah dalam belajar atau praktik musik. Selain sebagai landasan pengetahuan juga sebagai acuan dalam berimprovisasi karena pada saat proses belajar improvisasi para siswa dapat mengenal dan memainkan gaya-gaya dalam berimprovisasi musik terutama dalam instrument gitar sesuai dengan penelitian.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Deutsch (1975) dalam penelitian eksperimennya memperdengarkan dua nada yang dibagi lima dalam sebuah interval sekon. Subjek hanya diminta menentukan mana nada yang pitch-nya sama. Pada saat yang lain, diantara interval disisipi suara ucapan angka-angka. Hasilnya menunjukkan, bila pada saat menebak ada intervensi nada dengan ketinggian sekon, yaitu terters di atas atau di bawahnya, maka akan lebih banyak terjadi kesalahan. Sehingga ia menyimpulkan kemampuan memori musikal subjek terhadap interval masih sangat akurat.

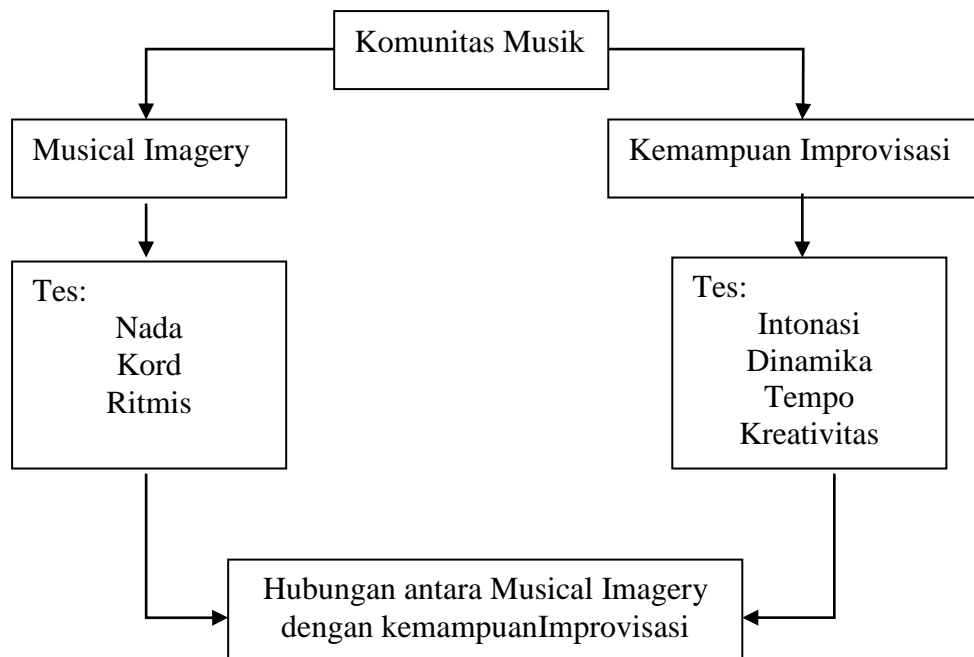
Anwar Sandhi Atmandha (2013) pada penelitiannya yang berjudul “Mendengarkan Musik Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Fungsi Otak” dikatakan musik dipilih sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan dan fungsi otak karena didalam instrumen musik yang rumit dapat merangsang syaraf-syaraf yang ada di otak. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu cara atau suatu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan fungsi otak, dan salah satu caranya cara atau metodenya adalah dengan mendengarkan musik. Berdasarkan kajian penelitian yang diuraikan diatas peneliti semakin termotivasi

untuk meneliti dan mengajarkan musik sebelum dilaksanakan tes kemampuan *musical imagery* dan improvisasi.

### **C. Kerangka Pikir**

Kemampuan seorang musisi dalam bermain gitar dapat dilihat dari kemampuan dalam melakukan improvisasi. Improvisasi dalam bermain gitar membutuhkan pengetahuan tentang musik yaitu tentang kord, nada dan ritmis yang salah satu cara untuk mendapat pengetahuan tersebut dengan *musical imagery*. Pengetahuan tentang musik tersebut dibutuhkan untuk memahami intonasi, dinamika, tempo, dan kreativitas. Sehingga musisi komunitas musik di Soroako dapat mengembangkan kemampuan dalam memainkan alat musik gitar.

Kemampuan bermusik pada komunitas musik di Soroako yang diukur yaitu *musical imagery* atau lebih spesifiknya *sight hearing* (kemampuan mendengar musik) dan variabel dependen yaitu kemampuan improvisasi gitar. Proses akan dilaksanakan dengan melakukan tes kemampuan *musical imagery* dan improvisasi gitar. Kemampuan *musical imagery* diukur dengan tes pengetahuan tentang nada, kord dan ritmis. Kemampuan Improvisasi diukur dengan tes pengetahuan tentang intonasi, dinamika, tempo, dan kreativitas. Hasil tes *musical imagery* dan improvisasi diharapkan dapat didapatkan data dari kedua variabel tersebut, sehingga dapat diketahui hubungan antara kemampuan *musical imagery* dan improvisasi gitar.



Gambar 3. Kerangka berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Musical Imagery pada penelitian ini terkait dengan kemampuan mendengar musisi. Rachmi, dkk., (2014: 4) menjelaskan ketika seseorang belajar musik melalui pendengaran, otak kanan akan bekerja. Kemudian otak kiri akan belajar membaca notasi musik seperti memahami notasi, tanda kunci, dan detail musik lainnya. Berdasarkan hal tersebut tingkat kemampuan orang dalam memahami musik melalui pendengaran dapat berbeda-beda. Pengetahuan yang diperoleh dari musical imagery dapat digunakan untuk mengolah musik menjadi lebih inovatif. Artinya bahwa musical imagery dapat digunakan seseorang untuk melakukan improvisasi pada musik.

Higgins & Mantie (2013: 38) menjelaskan bahwa *“The experience of improvisation can enable students to unlock undiscovered aspects of their musical*



*selves*”. Artinya bahwa pengalaman improvisasi dapat memungkinkan siswa untuk membuka aspek-aspek yang belum ditemukan dari diri musik mereka.

Penelitian ini menggunakan Hipotesis Asosiatif yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif. Rumusan Masalah Hipotesis Asosiatif adalah yaitu seberapa jauh hubungan antara kemampuan *musical imagery* dengan kemampuan improvisasi gitar pada komunitas musik di Soroako kecamatan Nuha, kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang menjadi panduan penelitian, maka diajukan hipotesis dengan pernyataan sebagai berikut:

Ha: Adanya hubungan antara kemampuan *musical imagery* dengan kemampuan improvisasi gitar pada komunitas musik di Soroako kecamatan nuha, kabupaten luwu timur, Sulawesi selatan.

Ho: Tidak ada hubungan antara kemampuan *musical imagery* dengan kemampuan improvisasi gitar pada komunitas musik di Soroako kecamatan nuha, kabupaten luwu timur, Sulawesi selatan.